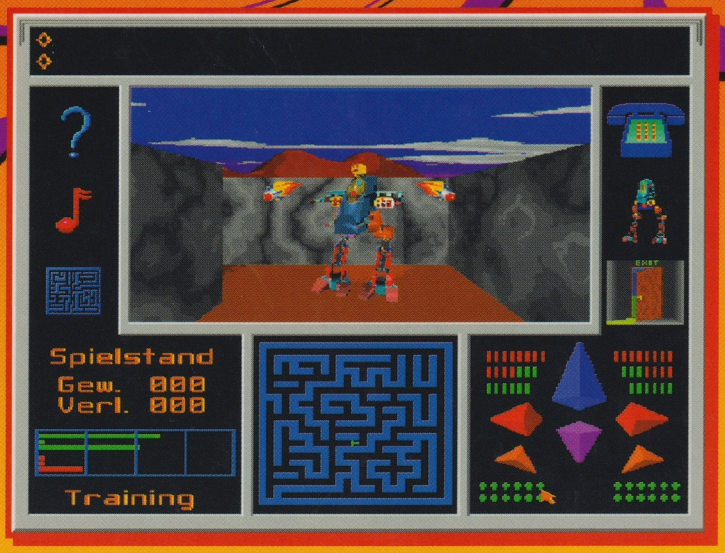
PC-Vollversion für DOS
in deutscher Sprache
mit ausführlichem
Handbuch

PLAYWARE

MEGATRON

Der Insektenkiller



3,5"

3,5"-Diskette

MAD DATA

bhv

MEGATRON

Jörg Henseler

MEGATRON

Lektorat
Detlef Poppenborg

Layout und Satz
Reemers EDV-Satz, Krefeld / Stefan Oldenburg

Redaktion
Detlef Poppenborg

Umschlaggestaltung
AS Werbeservice GmbH, Langenfeld

Farbreproduktionen
AS Werbeservice GmbH, Langenfeld

Datenträger-Vervielfältigung
S ▪ I ▪ C ▪ S EDV Copy GmbH, Holzkirchen

Gesamtherstellung
PDC – Paderborner Druck Centrum, Paderborn

Dieses Buch wurde der Umwelt zuliebe auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Copyright © 1994 by bhv Verlag
Bürohandels- und Verlagsgesellschaft mbH
Postfach 300162
41342 Korschenbroich
Germany
Telefon: (0 21 82) 851 - 01
Telefax: (0 21 82) 5 09 15

1. Auflage

ISBN 3-89360-488-X

Printed in Germany

Die in diesem Buch wiedergegebenen Verfahren und Programme werden ohne Rücksicht auf die Patentlage mitgeteilt. Sie sind für Amateur- und Lehrzwecke bestimmt.

Alle Informationen, technischen Angaben und Programme in diesem Buch sowie auf der beigelegten Diskette wurden vom Autor mit größter Sorgfalt zusammengetragen. Der Verlag kann jedoch weder Garantie noch juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für Folgen, die auf fehlerhafte Angaben zurückgehen übernehmen.

Wir weisen darauf hin, daß die im Buch verwendeten Soft- und Hardwarebezeichnungen und Markennamen der jeweiligen Firmen im allgemeinen warenzeichen-, marken- oder patentrechtlichem Schutz unterliegen.

Es gibt kein Programm, das vollkommen fehlerfrei arbeitet. Wir können deshalb nicht für 100% fehlerfreies Arbeiten der Software auf Ihrer Anlage garantieren.

Beachten Sie bitte, daß bhv zu der beiliegenden Programmdiskette keinerlei telefonischen oder schriftlichen Support anbieten kann.

Alle Rechte sind vorbehalten, auch die der fotomechanischen Wiedergabe und der Speicherung in elektronischen Medien.

Die gewerbliche Nutzung der in diesem Buch gezeigten Modelle und Arbeiten ist nicht zulässig.

MEGATRON
1993-94 by Stanley Design Team
licenced 1994 to MAD DATA Jörg Henseler, Düsseldorf, Germany

Programmierung:
Stanley Design Team

Grafik:
Stanley Design Team

Deutsche Übersetzung:
Jürgen Egeling

Handbuch:
Jörg Henseler

Inhalt

Einleitung	9
Der Schnelleinstieg	11
Die Story	15
Systemvoraussetzungen	17
Installation	19
Spielstart	25
Spiel	27
Modem-Kampf	41
Tips & Tricks	45

Inhalt

EINLEITUNG

Wir gratulieren Ihnen zum Erwerb Ihrer bhv-Playware-Vollversion. Playware-Vollversionen sind qualitativ hochwertige und dabei äußerst günstige Vollversionen von Shareware-Produkten, die Ihnen mit Sicherheit viel Freude bereiten werden.

Da es sich um Vollversionen handelt, sind diese, im Gegensatz zu Ihren Shareware-Versionen, nicht zum Weiterkopieren an Freunde und Bekannte gedacht, sondern für Sie persönlich bestimmt. Machen Sie sich Kopien hiervon nur für den eigenen Gebrauch, z. B. eine Sicherungskopie (wie dies genau funktioniert, lesen Sie bitte im Kapitel "Installation" nach).

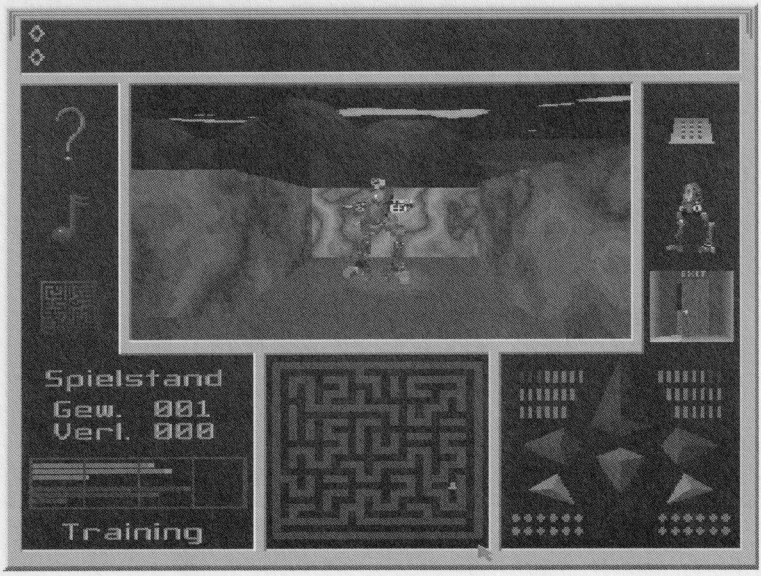
Senden Sie bitte auch die beiliegende Registrierkarte ein. Sie sind dann registrierter Anwender und helfen uns, die Playware-Reihe nach Ihren Wünschen zu gestalten und fortzusetzen.

Der Schnelleinstieg

Diese kurze Einleitung ist für alle diejenigen gedacht, die sofort loslegen möchten.

Legen Sie sich auf der Festplatte ein Verzeichnis an und wechseln Sie in das Zielverzeichnis.

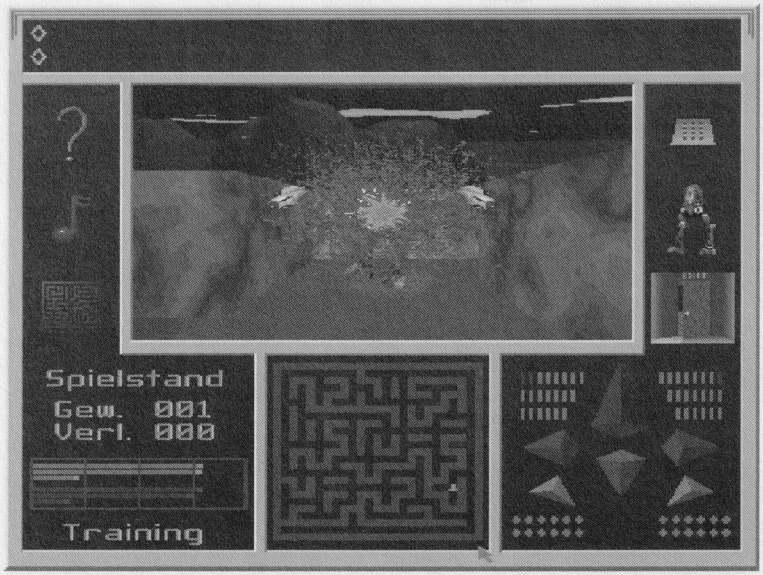
```
C:                    ↵

MD \MEGATRON          ↵

CD \MEGATRON          ↵
```



Das Programm liegt in komprimierter Form auf der Diskette vor und muß vor dem Spiel entpackt werden. Legen Sie hierfür die Diskette in das dafür geeignete Laufwerk ein (wir gehen davon aus, daß Ihr 3 1/2"-Laufwerk mit B: bezeichnet ist. Sollte Ihr 3 1/2"-Laufwerk die Kennung A: haben, so ist im folgenden B: durch A: zu ersetzen) und geben Sie folgendes ein:

```
B:!MEGA700 [↵]
```

Das Programm entpackt sich nun in dem Verzeichnis, in dem Sie sich jetzt befinden, also in C:\MEGATRON.



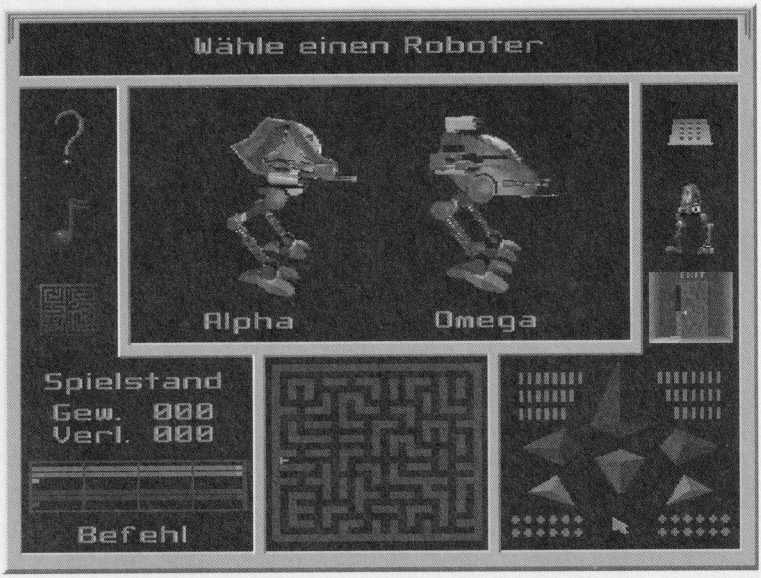
Gestartet wird "MEGATRON" mit dem Befehl

MEGA ↵

Es erscheinen nacheinander zwei Intro-Bildschirme, und nach einem Tastendruck gelangen Sie zum Hauptmenü. Wenn Sie einen der beiden Roboter anklicken, finden Sie sich danach im Labyrinth wieder. Alles Weitere müssen Sie selbst herausfinden oder die folgende Spielbeschreibung lesen.

Die Story

Wir schreiben das Jahr 3015. Sie sind Commander einer Eliteeinheit von Megatron-Kampfrobotern auf dem Planet Altar-4. Ihre Aufgabe ist es, in das sogenannte "Labyrinth des Kampfes" einzudringen, Ihren Gegner zu jagen und unschädlich zu machen. Um diese Aufgabe zu erledigen, steht Ihnen einer von zwei Standard-Allgelände-Robotern (Alpha oder Omega) zur Verfügung. Diese hochtechnisierten Kampfmaschinen sind mit gefährlichen Dornengeschossen und Impulszerstörern ausgestattet. Auf geht's, es kann nur einen geben!



SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Folgende Systemkomponenten sind erforderlich, um "MEGA-TRON" zu starten: 386er (oder höher), VGA-Grafikkarte, Festplatte, Maus. Die Soundblaster-Karte wird unterstützt. Es besteht die Möglichkeit, gegen einen menschlichen Gegner zu spielen. Sie benötigen hierfür einen zweiten Rechner, der mit Ihrem über Modem oder Nullmodemkabel verbunden ist.

INSTALLATION

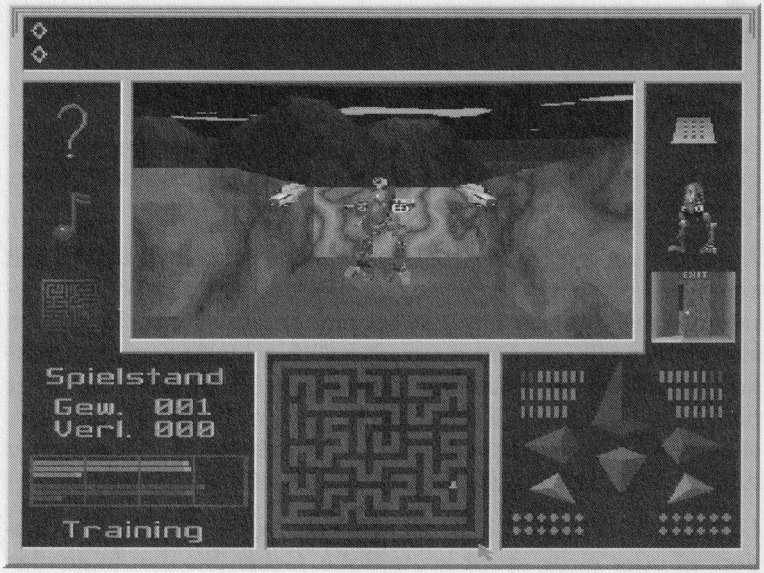
Bevor Sie mit der Installation Ihrer PLAYWARE-Vollversion beginnen, erstellen Sie sich bitte eine Sicherungskopie der Diskette. Gehen Sie hierfür wie folgt vor:

Zunächst sollten Sie die Originaldiskette schreibschützen. Mit einem Schreibschutz versehen heißt, es können keine Schreiboperationen mehr auf der Diskette vorgenommen werden. Es können also keine wichtigen Daten versehentlich gelöscht werden. Drükken Sie hierfür den kleinen, schwarzen Schreibschutzschieber nach oben, so daß ein Loch entsteht (bitte nicht mit dem großen, silbernen Schieber verwechseln. Dieser schützt die Öffnung für den Schreib-/Lesekopf). Die Diskette ist jetzt schreibgeschützt.

Legen Sie eine leere 3 1/2"-DD-Diskette bereit. Ob diese formatiert ist oder nicht, spielt keine Rolle. Geben Sie den folgenden Befehl ein (wir gehen davon aus, daß Ihr 3 1/2"-Laufwerk mit B: bezeichnet ist. Sollte Ihr 3 1/2"-Laufwerk die Kennung A: haben, so ist im folgenden B: durch A: zu ersetzen):

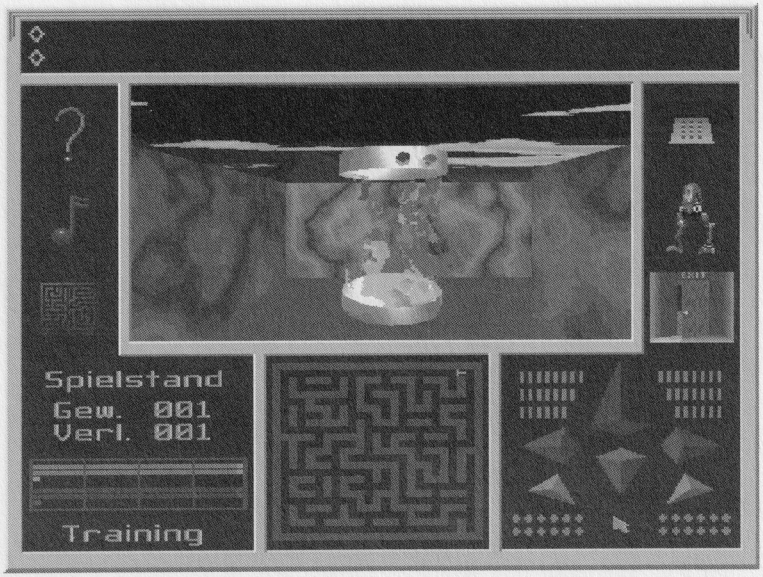
```
DISKCOPY B: B:  [↵]
```

Sie werden zunächst aufgefordert, die Quelldiskette in das Laufwerk B: einzulegen. Mit Quelldiskette ist die Originaldiskette, also Ihre PLAYWARE-Diskette, gemeint. Legen Sie die Diskette ein und drücken Sie eine beliebige Taste. Sie erhalten eine Meldung, wie viele Spuren und Sektoren kopiert werden, und der Computer beginnt die Daten einzulesen. Ist er damit fertig, werden Sie aufgefordert, die Zieldiskette einzulegen. Diese Zieldiskette ist Ihre Sicherungskopie. Legen Sie die leere 3 1/2"-DD-Diskette in das Laufwerk ein und drücken Sie eine beliebige Taste.



Handelt es sich um eine noch nicht formatierte, d. h. noch nicht für den DOS-Betrieb vorbereitete Diskette, so wird sie jetzt beim Kopiervorgang formatiert. Ist die Diskette bereits formatiert, um so besser, das Kopieren läuft dann schneller ab.

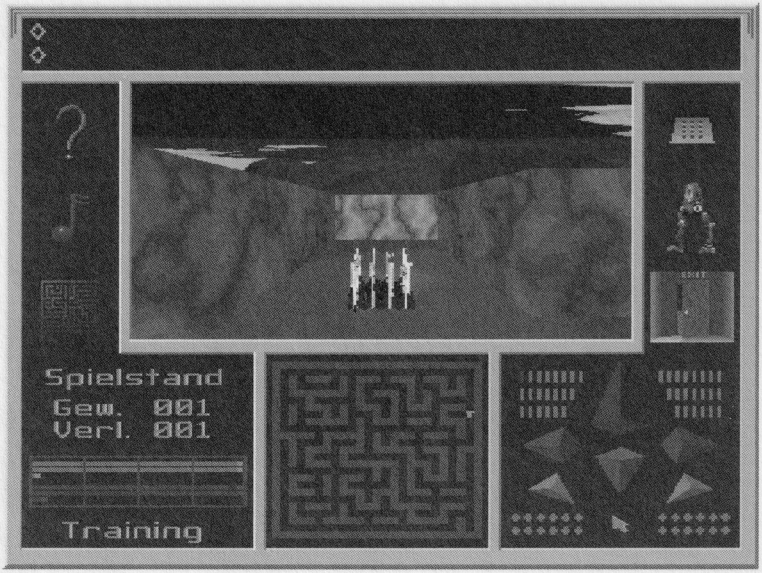
Nach kurzer Zeit werden Sie erneut aufgefordert, die Quelldiskette (das Original) einzulegen. Der Grund hierfür liegt darin, daß Ihr Computer nicht den ganzen Disketteninhalt auf einmal einlesen kann, sondern hierfür mehrere Durchgänge braucht (bei 3 1/2"-HD-Disketten werden drei Durchgänge benötigt; bei 3 1/2"-DD-Disketten werden zwei Durchgänge benötigt). Legen Sie also wieder die Original-PLAYWARE-Diskette ein und drükken Sie eine beliebige Taste.



Nach dem letzten Durchgang gibt Ihr Computer die Meldung aus: "Eine weitere Diskette kopieren (J/N)?". Dies ist für Sie das Zeichen, daß der Kopiervorgang beendet ist. Drücken Sie [N] für Nein. Sie haben jetzt eine originalgetreue Kopie der PLAYWARE-Diskette erstellt. Legen Sie die Originaldiskette an einem sicheren Ort ab und arbeiten Sie nur noch mit der Kopie.

Auf der Arbeitsdiskette befindet sich jetzt das Programm "MEGATRON".

Legen Sie sich auf der Festplatte ein Verzeichnis an und wechseln Sie in das Zielverzeichnis.



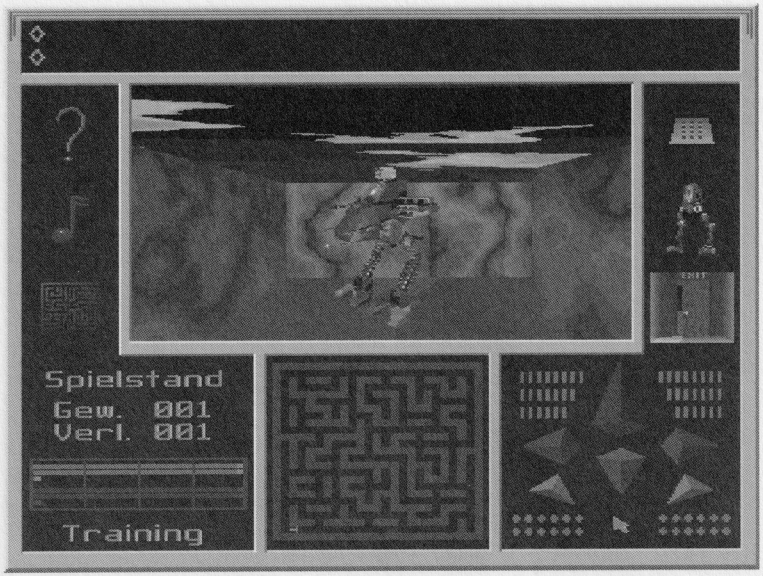
C: ↵

MD \MEGATRON ↵

CD \MEGATRON ↵

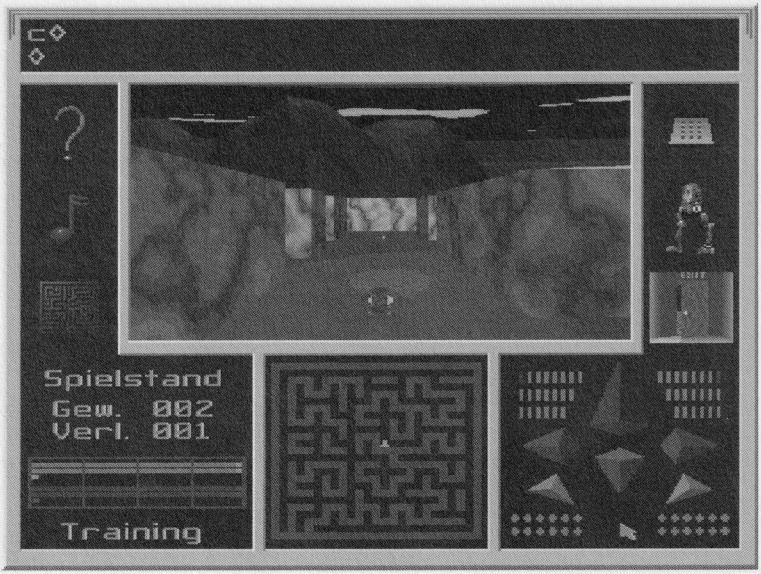
Das Programm liegt in komprimierter Form auf der Diskette vor und muß vor dem Spiel entpackt werden. Legen Sie die Diskette in das Laufwerk und geben Sie folgenden Befehl ein:

B:!MEGA700 ↵



Zunächst erscheint ein Hinweis-Bildschirm, wonach Sie das Programm zuerst auf die Festplatte kopieren sollen. Dieser Hinweis soll Sie nicht weiter interessieren, es funktioniert auch auf die hier beschriebene Weise.

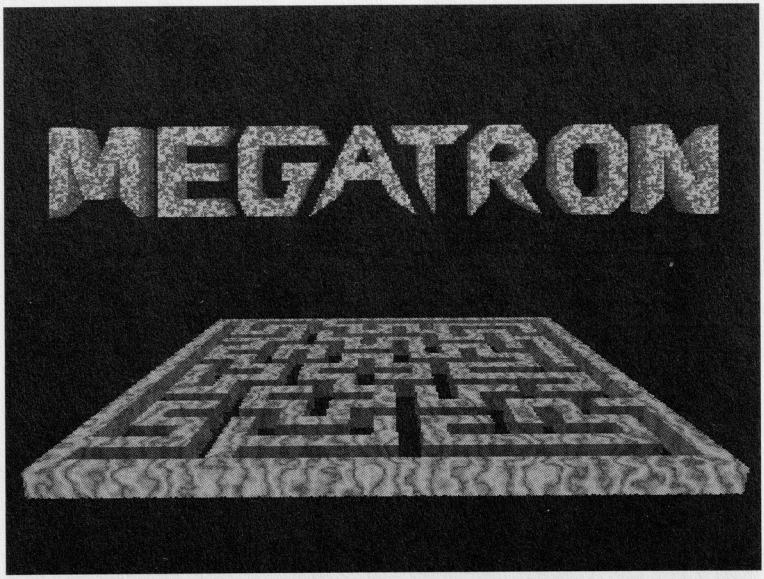
Das Programm entpackt sich in dem Verzeichnis, in dem Sie sich jetzt befinden, also in C:\MEGATRON.


Spielstand
Gew. 002
Verl. 001
Training

SPIELSTART

Nach erfolgreicher Installation kann das Spiel jetzt gestartet werden. Der Befehl hierfür lautet:

MEGA ↵



Beachten Sie bitte, daß Sie nach dem nächsten Einschalten Ihres Rechners vorher

C: ↵

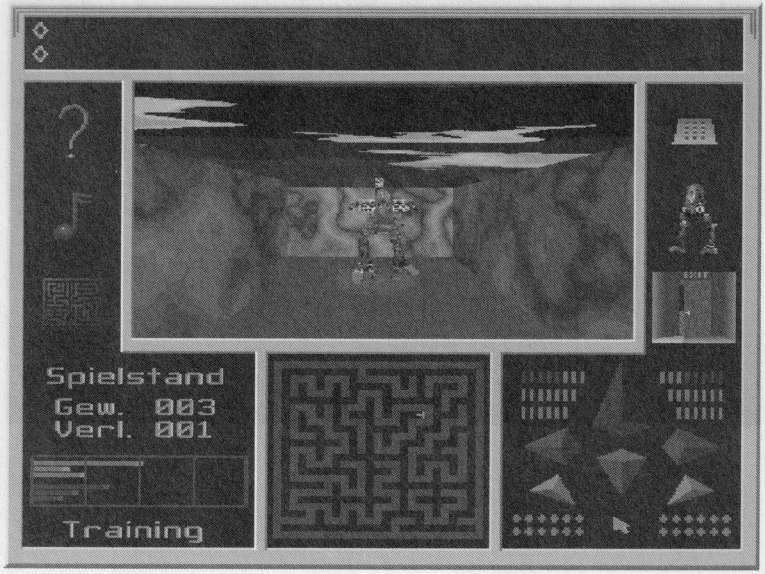
CD \MEGA ↵

eingeben, bevor Sie "MEGATRON" wieder mit

MEGA ↵

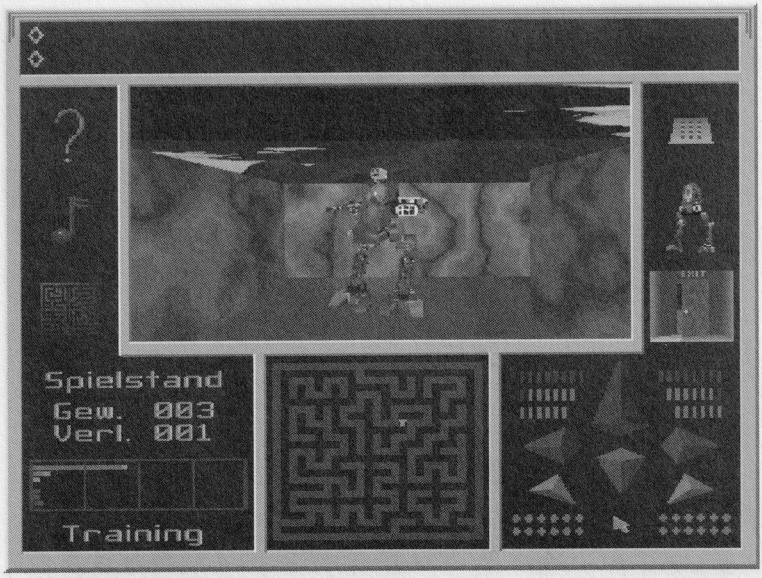
starten.

Es erscheinen nacheinander zwei Intro-Bildschirme, und nach einem Tastendruck gelangen Sie zum Hauptmenü.



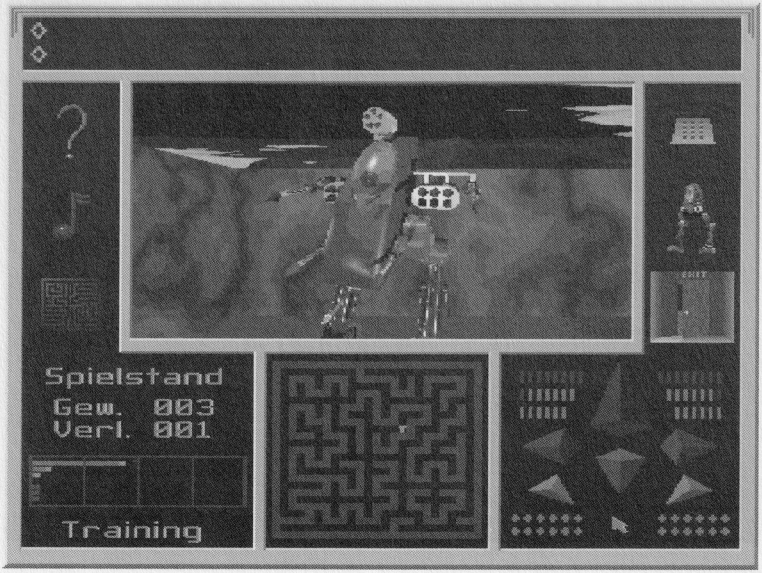
SPIEL

Megatron ist ein 2-Personen-Spiel, das aber auch alleine gespielt werden kann, wobei der Computer dann den Part des Gegners übernimmt. Das Ziel des Spiels ist es, den gegnerischen Kampfroboter in einem Labyrinth zu jagen und zu eliminieren. Zu Beginn des Spiels werden Sie und Ihr Gegner an zufällig ausgewählten Punkten im Labyrinth ausgesetzt. Sie wissen nicht, wo sich Ihr Feind versteckt hält. Alles, was Sie sehen, ist eine 3-D-Ansicht des Korridors, in dem Sie sich momentan befinden und ein Blick von oben auf das gesamte Labyrinth.

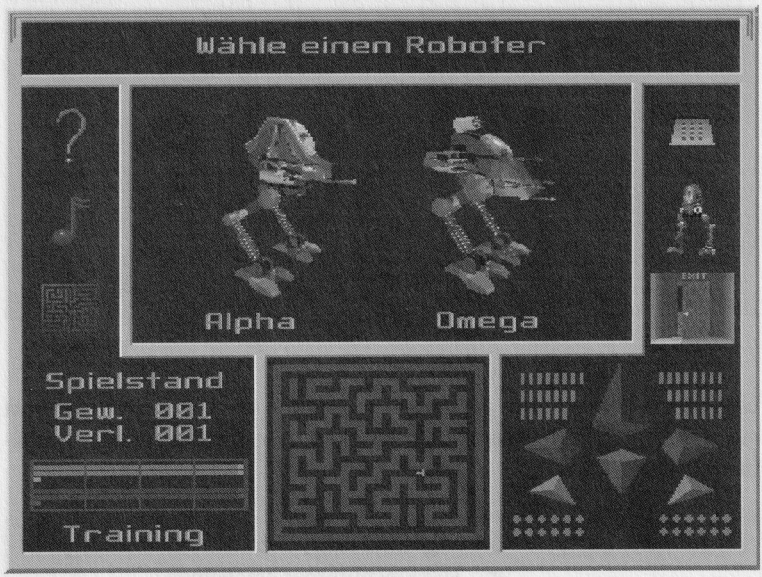


Sie hören ab und zu einen sich verändernden Sonarimpuls, der Sie zu Ihrem Gegner führen kann, vorausgesetzt, Sie interpretieren ihn richtig.

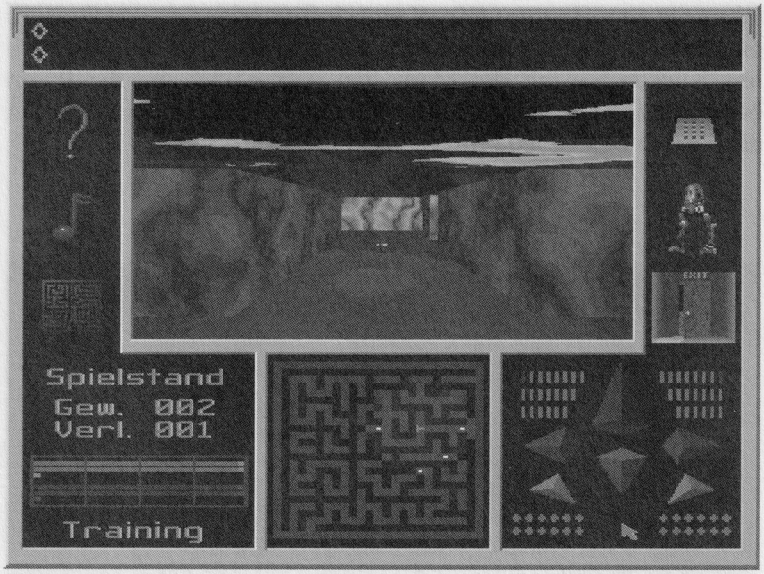
Sie können auch Ihren Radar benutzen, um Ihren Gegner zu finden. Der Haken daran ist, daß Sie Ihren Gegner nur sehen, wenn er in Reichweite Ihres Radars ist. Die feinen Sensoren Ihres Gegners nehmen Ihr Radarsignal und damit Ihre Position aber in jedem Fall wahr. Um das Spiel zu gewinnen, müssen Sie Ihren Gegner finden und so lange mit Raketen beschießen, bis seine Energie verbraucht ist. Ihr Gegner hat allerdings den gleichen Auftrag und wird ebenfalls versuchen, Sie zu finden und zu eliminieren.



Wenn Sie zum Hauptmenü gelangt sind, werden Sie aufgefordert, einen der beiden Kampfroboter, Alpha oder Omega auszuwählen. Klicken Sie mit der Maus den Battle-Mech an, der Ihnen besser gefällt. Der andere Kampf-Gigant wird Ihnen im Labyrinth als Gegner das Leben schwermachen.



Sie finden sich daraufhin alleine im Labyrinth wieder. In der Mitte des Bildschirms sehen Sie das 3-D-Fenster mit einer Ansicht des Korridors, in dem Sie sich gerade aufhalten. Links und rechts des 3-D-Bildschirms sind untereinander sechs Icons plaziert.



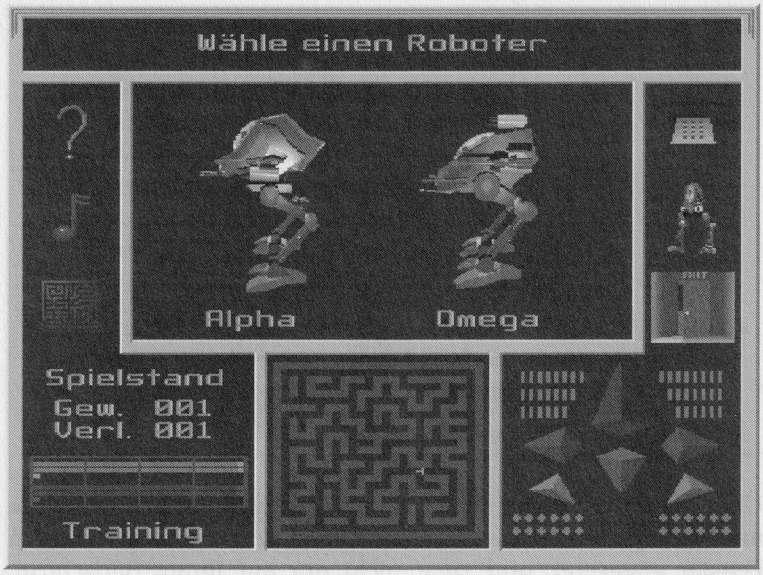
Um deren Funktionen aufzurufen, klicken Sie das jeweilige Icon einfach mit der Maus an oder drücken eine der folgenden Funktionstasten:

Fragezeichen, F1	Copyrightmeldung, Benutzerregistrierung und Versionsnummer erscheinen.
Notensymbol, F2	Der Ton wird an- bzw. abgeschaltet.
Labyrinth, F3	Mit dieser Funktion wird ein neues Labyrinth erstellt.

Telefon, F4	Wenn Sie gegen einen menschlichen Gegner über Modem bzw. Nullmodemkabel spielen, können hier die Einstellungen in bezug auf COM-Port und Baudrate vorgenommen werden. Außerdem kann festgelegt werden, ob Sie anrufen oder angerufen werden möchten. Wenn Sie mit Nullmodemkabel spielen, wählen Sie nur den COM-Port und bestätigen mit OK.
Roboter, F5	Wenn Sie gegen den Computer spielen möchten, können Sie hier dessen Spielstärke einstellen.
Ausgang, F6	Beenden des Spiels.

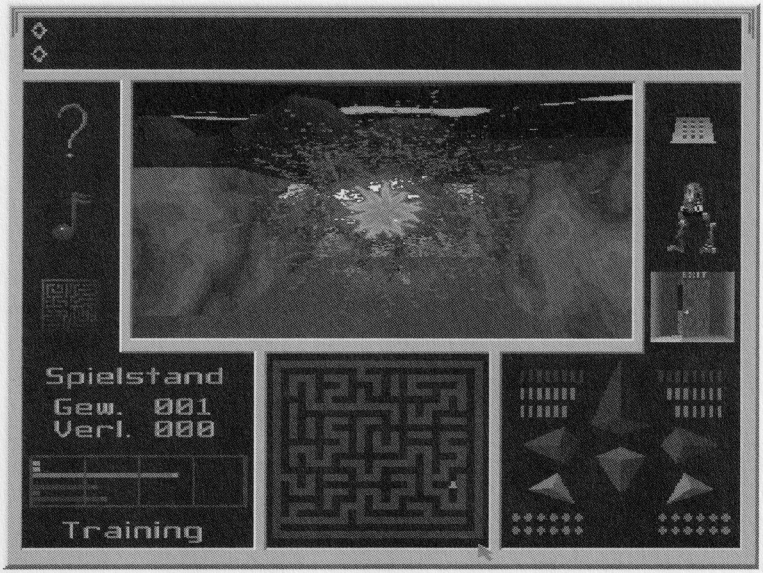
Über dem 3-D-Fenster sehen Sie ein schmales Fenster. Wenn Sie im Zwei-Spieler-Modus etwas eintippen, so wird dies in diesem Fenster angezeigt, und zwar nicht nur auf Ihrem Bildschirm, sondern auch auf dem Bildschirm Ihres Gegners. Sie können so also via Modem bzw. Nullmodemkabel mit Ihrem Gegner kommunizieren, ihn z. B. beschimpfen oder verhöhnen.

Unterhalb des 3-D-Fensters befinden sich links die Anzeige des Spielstandes und darunter die Statusanzeigen für Ihren und den gegnerischen Battle-Mech. Es werden sechs Balken dargestellt, je drei für jeden Roboter. Die oberen drei grünen Balken sind Ihnen zugeordnet; die unteren drei roten Balken sind die Anzeigen für den gegnerischen Roboter. Der jeweils obere Balken zeigt den Zustand der Schutzschilde an. Der jeweils mittlere Balken gibt die Energieversorgung der Waffen an. Sind diese Zustände bedenklich, dann hören Sie auf zu feuern, denn die Energieversorgung für Schutzschilde und Waffensystem lädt sich dann langsam wieder auf.

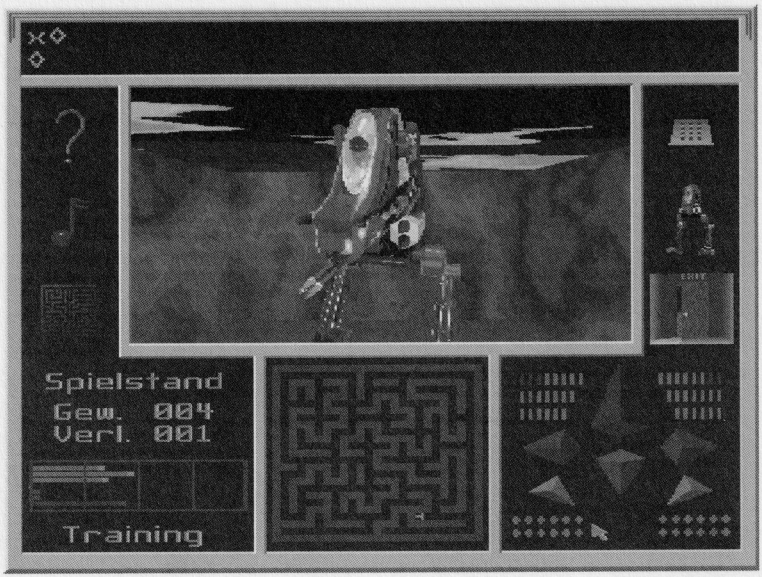


Der jeweils untere Balken ist für die Temperatur der Kampfmaschine zuständig. Wenn der Roboter überhitzt ist, kann er sich nicht mehr oder nicht mehr kontrollierbar bewegen, und seine Waffensysteme versagen bzw. explodieren in seiner Nähe, so daß er selbst Schaden nimmt. Jede Aktion des Roboters erwärmt ihn ein wenig. Wenn der Roboter zu heiß ist, dann kann die Temperatur dadurch wieder gesenkt werden, daß er nicht bewegt wird; er kühlt dann langsam ab.

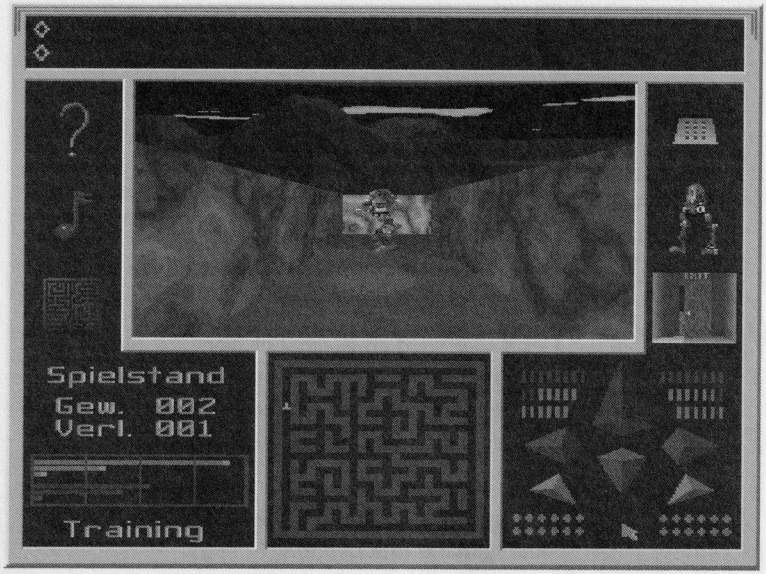
Direkt unter dem 3-D-Fenster befindet sich die 2-D-Anzeige, in der Sie das Labyrinth von oben betrachten. Sie können Ihre Kampfmaschine und die des Gegners sehen.



Den gegnerischen Roboter sehen Sie allerdings nur, wenn dieser den Radar einschaltet. Ihr Gegner kann Sie ebenfalls sehen, wenn Sie den Radar einschalten.



Rechts unten befinden sich die Kontrollinstrumente für die Steuerung mit der Maus. Wenn Sie einen der Pfeile anklicken, bewegt sich der Kampf-Koloß in die angegebene Richtung. Klicken Sie die Striche oben rechts und links in der Box an, dann feuern Sie die Waffen ab. Klicken Sie die Punkte unten rechts und links in der Box an, dann legen Sie Landminen.

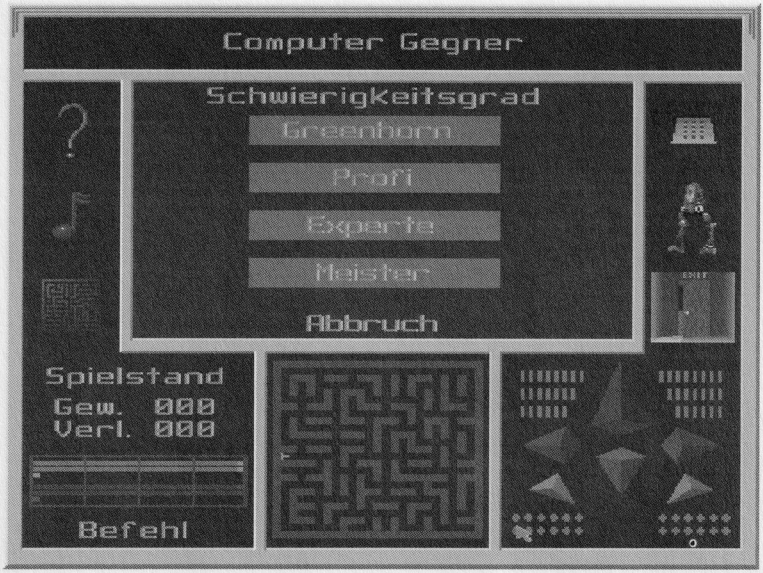


Die Steuerung mit der Maus ist allerdings etwas mühselig. Besser geht es mit der Tastatur. Am besten üben Sie erst einmal ein wenig, um mit der Tastaturbelegung vertraut zu werden. Zur Steuerung sollten Sie den Zehnerblock der Tastatur benutzen. Die Tasten sind wie folgt belegt:

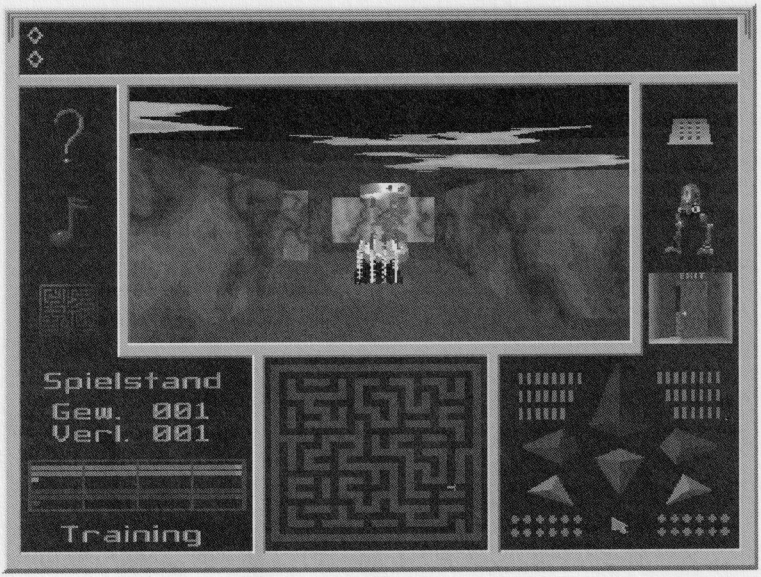
8, ↑	Der Kampfroboter läuft vorwärts.
2, ↓	Der Kampfroboter läuft rückwärts.
4, ←	Der Kampfroboter dreht sich um 90 Grad nach links.

6, →	Der Kampfroboter dreht sich um 90 Grad nach rechts.
7, Pos1	Ein Impulszerstörer wird abgefeuert.
9, Bild ↑	Ein Dornengeschoß wird abgefeuert.
1, Ende	Die Energie wird von den Waffensystemen in die Schutzschilde umgelenkt.
3, Bild ↓	Die Energie wird von den Schutzschilden in die Waffensysteme umgelenkt.
Einfg	Der Radar wird eingeschaltet. Vorsicht: Sie sehen nur einen Auschnitt des Labyrinths; die Sensoren des Gegners nehmen Sie aber auf jeden Fall wahr, d. h., er sieht Sie in jedem Fall auf der Übersichtskarte.
Entf	Sie legen eine Landmine. Die Mine explodiert, wenn jemand hinübergeht.

Haben Sie genug geübt, dann versuchen Sie sich einmal im Kampf gegen den Computer-Gegner. Drücken Sie die Taste F5. Es erscheint eine Auswahlbox, in der Sie die Spielstärke des Computers einstellen können. Beginnen Sie ruhig mit der Stufe GREENHORN, der Computer ist auch in dieser Stufe schon ein ernstzunehmender Gegner. Wenn Sie eine neue Schwierigkeitsstufe einstellen möchten, drücken Sie einfach wieder F5. Um zurück in den Off-Line-Modus, den Modus ohne Gegner zu gelangen, wählen Sie keine Schwierigkeitsstufe, sondern ABBRUCH. Sie können jetzt wieder ohne Gegner trainieren.



Im Labyrinth befinden sich einige Gegenstände. So treffen Sie auf Teleporter, die Sie an einen zufällig gewählten Ort im Labyrinth beamen. Bonusgegenstände laden Ihre Energie wieder auf oder füllen Ihre Munitionsreserven nach. Sie können die Bonusgegenstände einsammeln bzw. sich mit dem Teleporter an einen anderen Ort beamen lassen. Sie können sämtliche Gegenstände aber auch einfach in die Luft jagen. Dies ist gerade bei den Bonusgegenständen nicht sonderlich sinnvoll, aber es geht.



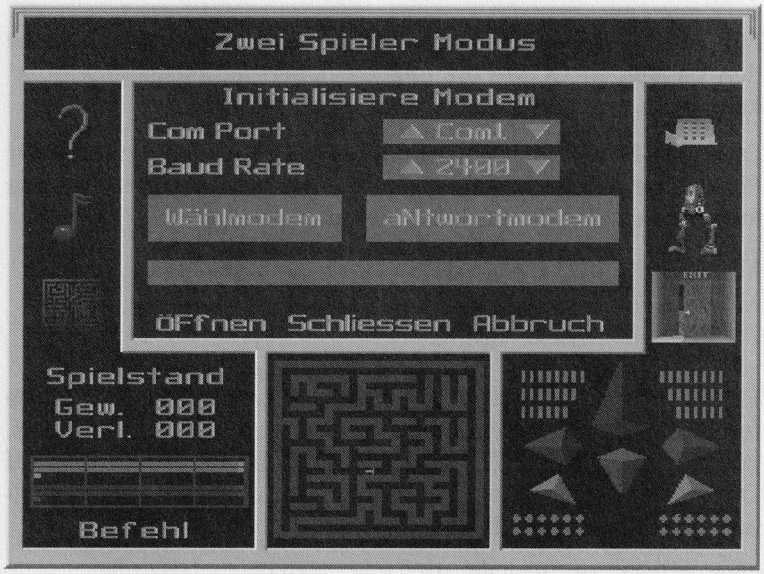
Es hat sich aber gezeigt, daß es durchaus sinnvoll sein kann, die Teleporter abzuschießen, denn Sie entgehen so der Gefahr, den Gegner plötzlich direkt vor sich oder schlimmer noch direkt hinter sich zu haben. Man ist dann natürlich auch der Möglichkeit beraubt, diesen Überraschungseffekt beim Gegner anzuwenden. Wer eher zu einer defensiven Spielweise neigt, der sollte die Teleporter entfernen.

Wenn Sie das Spiel verlassen möchten, drücken Sie die Taste [Esc] oder klicken mit der Maus den Ausgang an. Sie können das Programm nur verlassen, wenn Sie im Spiel sind und nicht, wenn Sie dazu aufgefordert werden, einen Roboter auszuwählen. Auf die Sicherheitsabfrage antworten Sie mit [J]. Nach einer kurzen Pause finden Sie sich auf der DOS-Ebene wieder.

Spiel verlassen
Sicher?
[Ja / Nein]
Spielstand
Gew. 001
Verl. 001
Training

Modem-Kampf

Um gegen einen menschlichen Gegner zu spielen, benötigen Sie ein Modem bzw. Nullmodemkabel. Es sind einige Einstellungen zu tätigen, die Sie im MODEM-KONTROLLMENÜ (Taste F4 drücken oder Telefonsymbol anklicken) vornehmen müssen. Verwenden Sie die Maus oder die Funktionstasten F1-F8, um die Einstellungen vorzunehmen.



F1	COM-Port wird um einen Zähler erhöht.
F2	COM-Port wird um einen Zähler reduziert.
F3	Erhöhung der Übertragungsgeschwindigkeit, die der Computer verwenden soll.
F4	Reduzierung der Übertragungsgeschwindigkeit, die der Computer verwenden soll.
F5	Sie müssen den Gegner anwählen und werden nach dessen Telefonnummer gefragt.
F6	Sie werden angerufen. Lehnen Sie sich zurück und warten Sie auf den Anruf.

Für eine direkte Verbindung mittels Nullmodemkabel wählen Sie den passenden COM-Port und die Übertragungsgeschwindigkeit. Dann drücken Sie die Taste F für ÖFFNEN.

Das File MODEMS.INI enthält eine Befehlskombination für Hayes-kompatible Modems, um Ihr Modem für das Spiel zu initialisieren. Die Befehlskombination sieht so aus:

```
AT E1 L3 M1 Q0 V1 X1 &C1 &D2 S0=1 S7=60 S11=155
AT DP
/* this line must be present */
```

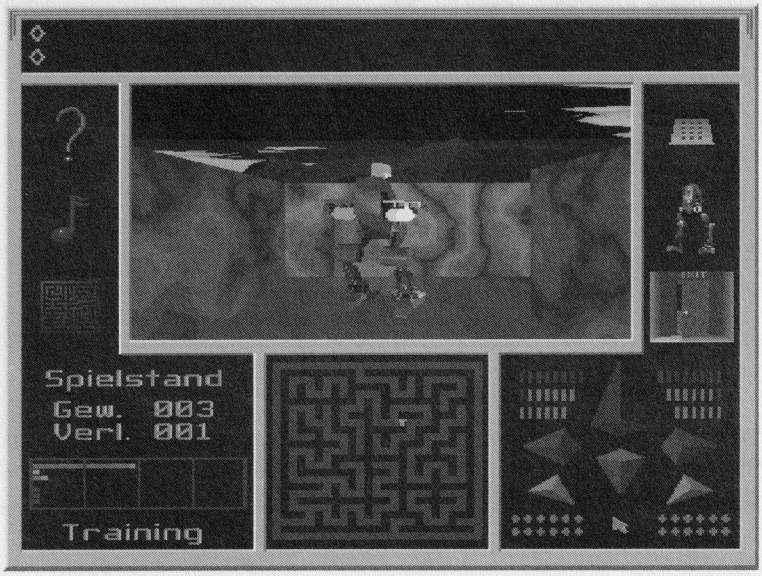
Eine vereinfachte Version dieser Datei ist SIMPLE.INI. Diese funktionierte mit jedem der von uns verwendeten Modems. Wenn Sie die SIMPLE.INI benutzen möchten, dann geben Sie auf DOS-Ebene den folgenden Befehl ein (die oben gezeigte Einstellung wird dadurch gelöscht!):

```
COPY SIMPLE.INI MODEMS.INI ↵
```

Sollten sich Probleme mit Ihrem Modem ergeben, so ändern Sie die Datei mit einem ASCII-Editor ab. Die einzelnen Parameter schlagen Sie bitte in Ihrem Modem-Handbuch nach.

Tips & Tricks

Wenn Ihre Energiereserven im Kampf stark verbraucht sind, Ihr Roboter zu überhitzen droht oder der Gegner große Vorteile hat, dann suchen Sie am besten das Weite. Wenn Sie an einem sicheren Ort eine Weile ausharren, dann kühlt Ihre Kampfmaschine langsam ab, und die Ressourcen für Schild und Waffensysteme werden wieder aufgefüllt. Vergessen Sie aber nicht, daß sich der gegnerische Kämpfer in dieser Zeit ebenfalls regenerieren kann.



Eine der besten Strategien ist es, den Gegner von hinten anzugreifen. In der Zeit, die er braucht, um sich umzudrehen, können Sie schon einige Male gefeuert und so seine Kampfkraft reduziert haben.

Wenn Sie das Spiel deutschsprachig wünschen, geben Sie zum Starten *MEGA* ein. Sollten Sie ein englischsprachiges Spiel wünschen, so geben Sie *MEGATRON* ein.

In Abhängigkeit der Kompatibilität Ihres Computers zum IBM-PC-Standard, kann es vorkommen, daß Ihr Computer durch eine oder mehrere Überprüfungen der Systemkonfiguration fällt. Mit den folgenden Befehlen können Sie die entsprechenden Tests umgehen.

Achtung: Falls Sie mit einem der folgenden Befehle einen Hardware-Test überspringen möchten, so geschieht das auf eigenes Risiko. Die falsche Verwendung kann Ihrem Computer ernsthaften Schaden zufügen.

MEGA COM1	Erlaubt die Verwendung von COM1.
MEGA COM2	Erlaubt die Verwendung von COM2.
MEGA COM3	Erlaubt die Verwendung von COM3.
MEGA COM4	Erlaubt die Verwendung von COM4.
MEGA NODOS	DOS-Version wird nicht getestet.
MEGA NOCPU	Die verwendete Prozessorart wird nicht überprüft.
MEGA NOVIDEO	Überprüfung der Grafikkarte entfällt.
MEGA NOMOUSE	Die Maus ist während des Spiels ausgeschaltet.
MEGA NOSOUND	Es wird nicht geprüft, ob eine AdLib- bzw. Soundblaster-Karte vorhanden ist.

DM 19,80
SFR 19,80
ÖS 155

Unsere Einsteigerseminare geben Ihnen eine didaktisch aufbereitete Einführung in Ihre Software.

Folgende Titel sind lieferbar:

Ami Pro 3.0
AutoCAD 11.0
AutoCAD 12
AutoCAD 12 für Windows
AutoSketch 2.0/3.0

BASIC
Batch-Dateien

C
C++
COBOL
CorelDRAW! 4
CorelDRAW! 3.0 2. Auflage

Datensicherheit
dBASE IV 2.0
dBASE IV Programmierung
dBASE IV Vs. v1.5
dBASE IV Vs. 1.1
DTP auf einen Blick

F & A 4.0
FoxPro 2.5 für Windows
Freelance Graphics 2.0

Harvard Graphics für Windows
Harvard Graphics 3.0

KHK PC-Kaufmann 4. Auflage

Leitfaden Computerkauf
Lotus Approach
Lotus Improv
Lotus 1-2-3 für Windows

MS Access
MS Excel 5.0
MS Excel 4.0 2. Auflage
MS Excel 3.0
MS Multiplan 4.0/4.2
MS Project für Windows 3.0
MS Publisher
MS-DOS 6.2
MS-DOS 5 2. Auflage
MS Works 3.0 2. Auflage
MS Works für Windows

Norton Desktop 2.0 für Windows
Novell NetWare 2. Auflage
Novell Lite

PageMaker 5.0
PageMaker 4.0 2. Auflage
Paradox für Windows
PC & EDV 5. Auflage
PC Tools 8.0
PC Tools für Windows
Programmierung

QBasic 2. Auflage
Quark XPress für Windows
Quattro Pro für Windows
Quattro Pro 4.0

Star Writer 6.0

Telekommunikation
Turbo Pascal 7.0
Turbo Pascal 6.0

DAS EINSTEIGERSEMINAR

BHV

DAS

EINSTEIGERSEMINAR

DM 19,80
SFR 19,80
ÖS 155

UNIX 2. Auflage

Ventura Publisher f. Windows
Visual Basic

Windows 3.1
Windows 3.0
Windows NT
Word 6.0
Word 5.5
Word 5.0 2. Auflage
Word für Windows 6.0
Word für Windows 2.0
Word für Windows 1.0/1.1
WordPerfect für Windows
WordStar 7.0
WordStar für Windows

In Vorbereitung:

dBASE für Windows
Novell DOS 7
Novell Net Ware 4
PC Tools 9

Sie erhalten diese und alle anderen Bücher der BHV im guten Buch- oder Fachhandel oder direkt beim Verlag:

BHV Verlags GmbH
Postfach 30 01 62
41342 Korschenbroich
Telefon: (0 21 82) 40 63-65
Telefax: (0 21 82) 5 09 15

BHV

Turbo Pascal 6.0

ISBN 3-89360-721-0

Unverbindliche Preisempfehlung

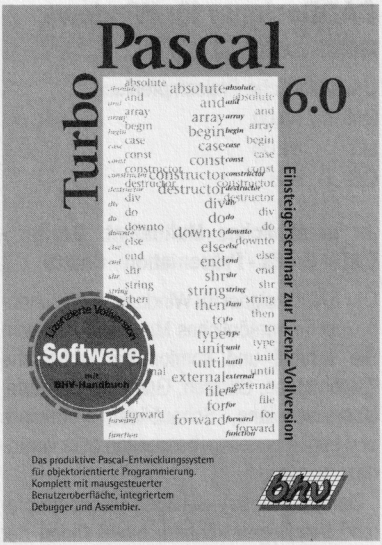
DM	69,00
sFr	69,00
ÖS	538

Programmierer aufgepaßt:
Borlands TURBO PASCAL fast geschenkt!

Turbo Pascal 6.0 aus dem Hause Borland macht die vorher eher theoretischen Möglichkeiten der objektorientierten Programmierung mit einer ganzen Sammlung von Objekten zur Programmierung von Benutzeroberflächen und Menüsystemen nach Art des SAA-Standards nutzbar.

Zum Programm:

- Anrecht auf künftige Updates
- komplette Mausunterstützung
- Turbo Vision für objektorientiertes Programmieren
- Multidatei-Editor: Dateien bis zu 32767 Zeilen
- Erweiterte Debugging-Möglichkeiten
- Integrierter Assembler
- Erweiterte Syntax-Direktiven
- 286er Code-Generierung
- Private Felder und Methoden in Objekt-Deklarationen
- Adreßreferenzen in typischen Konstanten
- Far- und NEAR-Prozedurdirektiven
- Initialisierte Daten aus Objekt-Dateien integrierbar
- Schneller Heap-Manager
- Arbeitsfläche voll abspeicherbar / wiederherstellbar



... und Dutzende weitere Profi-Funktionen

Das beiliegende bhv-Handbuch bietet dem Anwender einen praxisbezogenen, leichtverständlichen Einstieg in die Programmiersprache. An einfachen, leicht nachvollziehbaren Beispielen wird Ihnen die Handhabung der Entwicklungsumgebung und deren neugestalteter Benutzeroberfläche erläutert. Anschließend werden die wichtigsten Befehle anhand verständlicher Aufgabenstellungen beschrieben. Sie lernen u. a. den Programmaufbau, Datentypen, Schleifenarten, Prozeduren, Funktionen und die Grundlagen der Dateiverarbeitung kennen.

Lieferumfang: Deutsche Lizenz-Vollversion mit bhv-Einsteigerseminar

CADDesigner für Windows

ISBN 3-89360-740-4

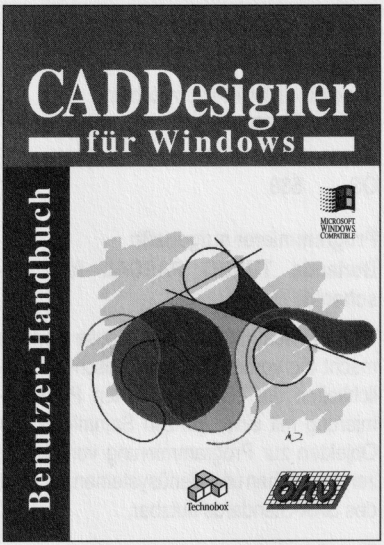
Unverbindliche Preisempfehlung
DM 69,00
sFr 69,00
ÖS 538

Ihr persönliches Multitalent: Design - CAD - Grafik - Präsentation - Charts

Der CADDesigner für Windows von Technobox ist Ihr persönliches Multitalent, mit dem Sie schnell und komfortabel technische Zeichnungen, Skizzen, Grafiken, Entwürfe, Übersichtspläne, Schaubilder, Formulare und Logos erstellen, bearbeiten oder verändern werden.

Damit Sie diese vielfältigen Aufgaben spielend bewältigen können, bietet Ihnen der CADDesigner eine große Anzahl leistungsfähiger Eigenschaften:

- Konstruktionsfunktionen wie Lot, Parallele, Tangente, Fasen, Abrunden und Trimmen
- Kopieren und Einfügen von Text, WMF, BMP und TDR (Clipboard)
- Ebenenverwaltung - 255 Ebenen
- Gruppenbildung
- Definition farbig gefüllter Flächen auch mit Inseln (Löcher)
- True Color (über 16 Mill. Farben)
- Linienarten und Linienstärke frei einstellbar (WYSIWYG)
- Feste Blattformate nach DIN oder ANSI sowie freie Blattwahl bis 5 m x 5 m
- Freie Koordinateneingabe über Maus, feste Werte per Tastatur oder beliebig gemischt
- Perspektive mit Isometrie, Dimetrie oder frei einstellbar



- Textdarstellung durch Windows-Vektor-Fonts, kompatibel zum Adobe Type Manager
- Frei einstellbares Raster und vielfältige Fangfunktionen
- Kontextsensitive Hilfe
- Speichern und Laden der persönlichen Programmumgebung

Dies sind jedoch noch lange nicht alle Funktionen, die der CADDesigner bietet. Am besten probieren Sie ihn gleich einmal aus.

Zusätzliche Symbolbibliotheken:
(Unverbindliche Preisempfehlung)

Architektur ca. 1.200 Symbole
ISBN 3-89360-781-1 DM 19,80
Elektrotechnik ca. 1.400 Symbole
ISBN 3-89360-782-X DM 24,80
Maschinenbau ca. 5.580 Symbole
ISBN 3-89360-780-3 DM 29,80

PowerBASIC 2.10

ISBN 3-89360-733-1

Unverbindliche Preisempfehlung

DM	69,00
sFr	69,00
ÖS	538

Fast so einfach wie ein Kinderspiel: Schreiben Sie Ihre Programme selbst!

Mit PowerBASIC 2.10 steht Ihnen strukturierte Allzweck-Programmiersprache bereit, mit der Sie lizenzfreie EXE-Programme erzeugen können, die selbständig ohne BASIC-System ausführbar sind. Selbstverständlich können Sie Ihre Quellprogramme auch in der integrierten Benutzeroberfläche ausführen lassen, damit Sie bequem entwickeln und testen können!

Leistungskriterien PowerBASIC 2.10:

- integrierte Entwicklungsumgebung plus Kommandozeilencompiler
- einfache, komfortable Fehlersuche durch schrittweise Programmausführung ab beliebige Einspruchstelle
- aufschlußreiche Beobachtung der Programmvariablen
- kontextbezogene Online-Hilfe per Tastendruck für jeden Befehl
- vollständige Netzwerkunterstützung
- zahlreiche mathematische Funktionen und hohe Rechengenauigkeit (deshalb ist PowerBASIC auch das ideale Werkzeug für Ingenieure!)
- einfaches Einbinden von Assembler- und C-Routinen
- unterstützt vollständig die strukturierte und modulare Programmierung

Der Clou: PowerWerkzeugkasten für Ein- und Umsteiger

Mit dem PowerWerkzeugkasten und den zahlreichen beigefügten Beispielprogrammen sind selbst Programmieranfänger in der Lage, ihre Anwendungen mit PowerBASIC 2.10 von Anfang an professionell zu gestalten! Die Werkzeugsammlung beinhaltet fertige Bausteine aus folgenden Bereichen:
Pulldown- und Popup-Menüs

- Menügenerator
- Windowsystem
- Maussteuerung
- komfortable Dateneingabe u.v.m.

Lieferumfang: Deutsche Lizenz-Vollversion mit bhv Einsteigerseminar. Wichtig: Durch Erwerb des bhv-Einsteigerseminars Updatemöglichkeit auf PowerBASIC Version 3.00 sowie der Original-Handbücher zu Version 2.10.

TIMEWORKS Publisher 3.1 für Windows

ISBN 3-89360-734-X

Unverbindliche Preisempfehlung

DM	69,00
sFr	69,00
ÖS	538

Startklar in wenigen Minuten: DTP im Handumdrehen!

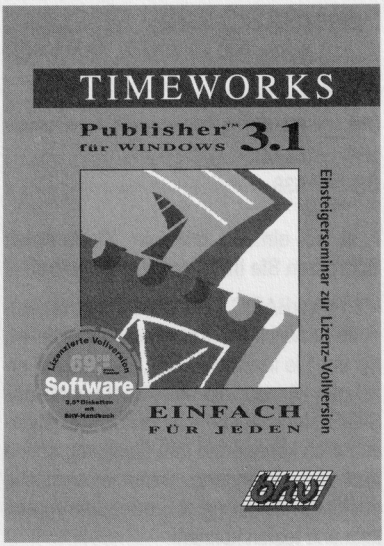
Über einen Zeitraum von mehreren Jahren zu einem ausgereiften DTP-Programm entwickelt und im Markt etabliert, bietet Ihnen TIMEWORKS Publisher 3.1 für Windows alles, was Sie zum Desktop-Publishing brauchen:

Einfache, schnelle erlernbare Bedienung ohne Kompromisse in bezug auf Leistung. In kürzester Zeit erstellen Sie Schriftstücke beliebiger Art mit professionellem Layout.

Dieses Profi-Programm erfüllt alle Erwartungen, die sowohl DTP-Einsteiger als auch fortgeschrittene Anwender an eine moderne Software knüpfen.

Einige Leistungsmerkmale in Stichworten:

- Volles WYSIWYG in verschiedenen Seitengrößen
- Bis zu 999 Seiten pro Dokument
- Online-Hilfefunktion
- Unterstützung von TrueType- und Adobe™-ATM-FONTS
- **Adobe Type Manager™ nicht im Lieferumfang enthalten**
- Rechtschreibprüfung, Tabulatoren, automatische Silbentrennung, Kontursatz, Kerning, Kontrolle über Zeilen- und Wortabstand, Einzüge



- "Powertext" für Texteffekte wie Drehen, Spiegeln und Biegen von Text
- Clipart-Sammlung mit fertigen Grafiken
- Text- und Grafikimport für RTF, IMG, BMP, PIC, EPS, ASCII usw.

... und Dutzende weiterer Profi-Funktionen!

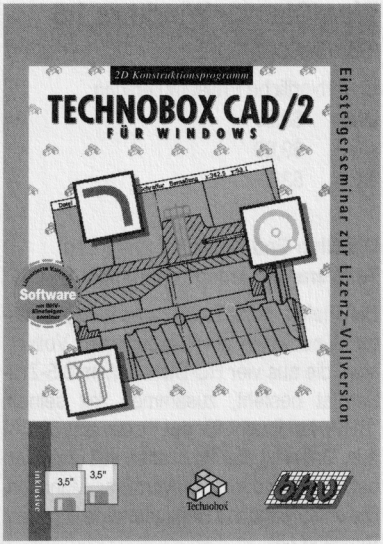
Lieferumfang: Deutsche Lizenz-Vollversion mit bhv-Einsteigerseminar

Technobox CAD/2 für Windows

ISBN 3-89360-750-1

Unverbindliche Preisempfehlung

DM	69,00
sFr	69,00
öS	538



Das Einsatzgebiet von Technobox CAD/2 ist weitreichend. Es beginnt mit dem einfachen Zeichnen von Diagrammen oder Tabellen. Technobox CAD/2 ist ebenfalls ein unentbehrliches Werkzeug, wenn es um die Erstellung von Lageplänen oder Grundrissen geht. Mit dem Programm können hochgenaue technische Zeichnungen ebenso wie exakte Grafiken realisiert werden. Ein weiteres Einsatzgebiet ist die Kombination von Technobox CAD/2 mit verschiedenen Desktop-Publishing-Programmen oder Textverarbeitungen.

- Zeichenfunktionen mit frei definierbaren Linienfarben und Stärken
- Schraffurfunktionen
- Zoomfunktionen ohne Befehlsverlust
- Koordinatendarstellung in unterschiedlichen Maßeinheiten mit absoluter, relativer, ursprungsbezogener und polarer Koordinateneingabe
- Datenübergabe an Excel-, Datenbank- und andere Programme

... und Dutzende weiterer Profi-Funktionen

Das dem Programmpaket beiliegende BHV-Einsteigerseminar Technobox CAD/2 gliedert sich in fünf Teile, die jeweils in bestimmten Nachschlagefällen relevant sind. Im ersten Teil werden die hauptsächlichen Eigenschaften von Technobox CAD/2 beschrieben und der grundlegende Umgang mit der Dokumentation sowie Fragen rund um die Installation geklärt. Der zweite Teil führt die Bedienung des Programms vor. Übungsbeispiele und ein regelrechtes Training zu Technobox CAD/2 finden Sie im folgenden Teil des Handbuches. Der vierte Abschnitt der Dokumentation ist ein alphabetisch geordnetes Nachschlagewerk für alle Befehle des Programms. Im letzten Teil des Buches wird die Bedienung der Konvertierungsprogramme beschrieben, die Sie benötigen, um die Technobox CAD/2-Zeichnungsdaten in anderen Programmen und Systemen weiterzuverarbeiten.

Systemvoraussetzungen: Rechner ab 80386, mind. 2 MB RAM, mind. 40 MB Festplatte, VGA-Bildschirm, Microsoft Mouse o. kompatible, MS-DOS ab 3.3, Windows 3.X.

Lieferumfang: zwei 3,5"-Programmdisketten und bhv-Einsteigerseminar

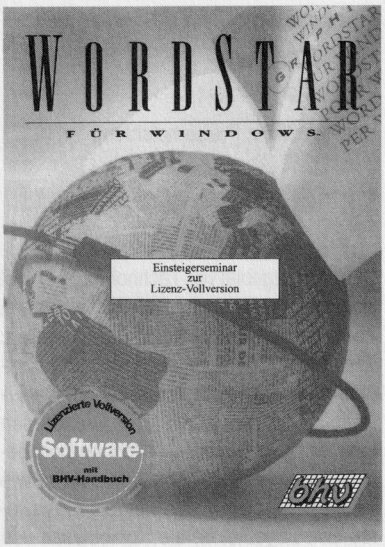
SOFTWARE

WordStar für Windows 1.5

ISBN 3-89360-691-2

Unverbindliche Preisempfehlung

DM	69,00
sFr	69,00
öS	538



Der High-End-Klassiker unter den Textverarbeitungsprogrammen!

BHV liefert diese Textverarbeitung jetzt unter Windows in einer lizenzierten Vollversion, die aus vier HD-Disketten im 3,5-Zoll-Format besteht, zusammen mit seinem "BHV-Handbuch" für nur insgesamt 69 DM aus. Dabei ist das Programm voll registrierbar und zwar direkt bei WordStar, München. Die entsprechende Registrierkarte liegt dem Bundling bei.

Zum Programm: WordStar 1.5 für Windows beherrscht praktisch alle Funktionen, die heute von einer modernen Windows-Textverarbeitung erwartet werden.

- WYSIWYG-Darstellung von 20 bis 200%
- Schriftgrößen von 1 bis 792 Punkt
- Schriftsupport: TrueType, Adobe Type 1
- Farbdarstellung und Druck bis zu 16,7 Mio. Farben
- Drag and Drop und Object Linking and Embedding (OLE)
- Einfügung von Grafik und Tabellen
- Grafikimport und -export
- Automatischer Tabellengenerator
- Querverweise u. Fußnotenverwaltung
- Automatische Silbentrennung, Rechtschreibprüfung, Thesaurus

... und Dutzende weiterer Profi-Funktionen

Das beiliegende bhv-Handbuch bietet dem Anwender einen praxisbezogenen, leichtverständlichen Einstieg in das Programm. Anhand vieler Beispiele werden alle wichtigen Programmfunktionen erlernt. Behandelt werden u. a. das Menüsystem, die Zeichenleiste, die Zeichen- und Textgestaltung, Suchen & Ersetzen, die Serienbrief-Funktion, die Rechtschreibkontrolle und der Thesaurus sowie die Einbindung von Grafiken in Texte.

BHV

Büro Plus 1.0 für Windows

ISBN 3-89360-770-6

Unverbindliche Preisempfehlung

DM	69,00
SFR	69,00
öS	538

DAS kaufmännische Softwarepaket für die grafische Benutzeroberfläche Windows!

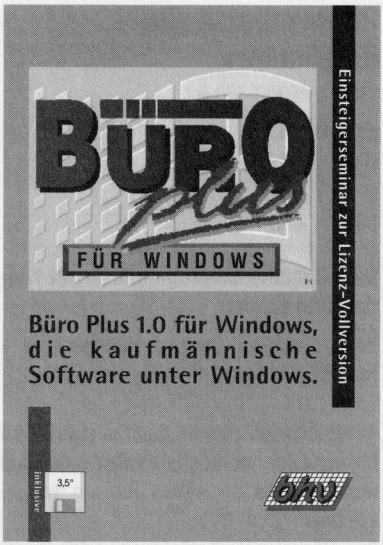
Das Programmpaket aus dem Hause BHV und Microtech besteht aus den Moduln WinAuftrag und WinFiBu, die sowohl einzeln als auch im Verbund miteinander verwendet werden können. Voll integriert in die Oberfläche Windows nutzt es die richtungsweisenden Möglichkeiten dieser Betriebssystemerweiterung optimal aus. Übrigens: WinAuftrag und WinFiBu sind voll mandantenfähig!

WinAuftrag

Komfortable Auftragsbearbeitung mit Lagerwesen und OP-Verwaltung, Stücklisten, Vertreterprovisionen, Bestellwesen sowie vielen weiteren Auswertungen und Statistiken. Integrierter Formulargenerator. Frei generierbare Etiketten für Artikel und Adressen.

WinFiBu

Umfangreiches Buchhaltungsprogramm für Klein- und Mittelbetriebe. Standardmäßig sind zwei Kontenrahmen im Lieferumfang enthalten. Alternativ können Sie Ihren bestehenden Kontenrahmen erfassen.
Der Clou bei der Buchungserfassung: Mit nur zwei Eingaben erstellen Sie einen Buchungssatz!



Systemvoraussetzungen: MS-DOS ab 3.3, Windows ab 3.1, Rechner ab 386SX, 4 MB RAM, ca. 4 MB freier Festplattenspeicher.

Lieferumfang: 3,5"-Programmdiskette und bhv-Einsteigerseminar

PC Paintbrush plus für Windows

ISBN 3-89360-760-9

Unverbindliche Preisempfehlung

DM	69,00
sFr	69,00
öS	538

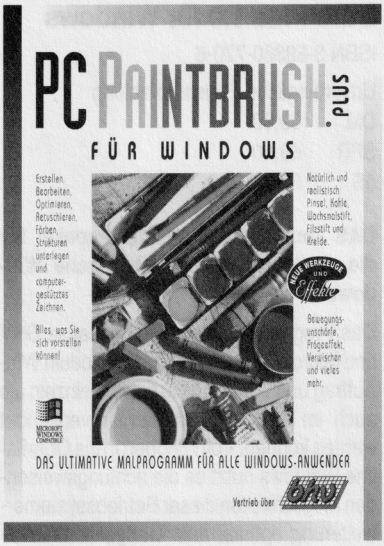
Das ultimative Malprogramm für alle Windows-Anwender

Inhalt: Zwei 3,5"-Disks, 1 Handbuch, je 4 Farbstifte/-steine, 1 Pinsel

PC Paintbrush plus ist das meistverkaufte Mal- und Zeichenprogramm aller Zeiten und wurde bereits mit vielen Preisen ausgezeichnet.

Ihre Windows-Welt wird bunter! PC Paintbrush plus für Windows hat 87 Zeichenwerkzeuge: 14 Pinselarten, 5 Airbrushtypen, 4 Sprühdosen, 6 Stifte, 3 Kohlestifte, 4 Arten von Filzstiften, 4 Arten von Wachsmalkreiden und vieles mehr. All diese Werkzeuge basieren auf natürlichen Mal- und Zeicheneffekten, die Ihnen das Gefühl vermitteln, mit echter Kreide oder einem echten Pinsel zu arbeiten. Ihre Bilder wirken besonders frisch und realistisch.

Sie bestimmen den Malhintergrund: Leinwand, Büttenpapier, Leder oder eines der 18 anderen Materialien! Sogar Werkzeuge zur Nachahmung des Stils von klassischen Malern wie Seurat und Van Gogh stehen Ihnen zur Verfügung. Lassen Sie Ihrer Phantasie auf dem Bildschirm freien Lauf. Mit PC Paintbrush Plus für Windows ist das Malen traumhaft einfach und macht wirklich Spaß.



Neue Spezialeffekte

Kontrast und Helligkeit lassen sich bequem per Mausklick korrigieren. Dank einer großen Palette mit Spezialeffekten können Sie aus jedem Bild etwas Besonderes machen. Ihnen stehen Filter wie Spiegeln, Drehen, Farben ändern, Prägen, Verknittern, Kristallisieren, Verzerren, Materialstrukturen unterlegen und sogar Bewegungsunschärfe zur Verfügung.

Binden Sie Ihre Bilder in andere Windows-Dateien ein und präsentieren Sie brillante Memos, Berichte und Vorträge. Eine kreative Ausgestaltung Ihrer Unterlagen erhöht deren Wirkung um ein Vielfaches und steigert die Aufmerksamkeit Ihres Ansprechpartners.

OXYD^R EXTRA

Tüftel- und Denkspiel der Spitzenklasse für DOS

Deutschsprachige Vollversion
ISBN 3-89360-452-9

DM	24,80
sFr	24,80
öS	194

Fürchterliches hat sich in der Welt Ihres Rechners zugetragen: Über Nacht haben sich die lebenswichtigen Oxyd-Steine geschlossen. Ohne die sauerstoffspendenden Oxyd-Steine ist die Existenz dieser einzigartigen Welt aus Bits und Bytes bedroht. Nur durch eine riskante Expedition in die geheimnisvollen Landschaften können Sie die Oxyd-Steine öffnen, um diese wunderbare Welt vor dem Untergang zu bewahren.

Lieferumfang: eine 3,5"-Diskette und Begleitbuch

HEARTLIGHT PC

Märchenhaftes Tüftel- und Denkspiel für DOS

Deutschsprachige Vollversion
ISBN 3-89360-451-0

DM	24,80
sFr	24,80
öS	194

Helfen Sie dem Kobold Johnny, das Herz der Prinzessin Pricela zu erobern. Um ihre Gunst zu erhalten, muß Johnny alle Herzen des Heartlight-Landes einsammeln. Dies gestaltet sich allerdings nicht einfach, denn es gehört eine gehörige Portion Kopfarbeit dazu, sich den Weg durch die ausgeklügelten Höhlensysteme des Heartlight-Landes zu bahnen.

Lieferumfang: eine 3,5"-Diskette und Begleitbuch

QUEST FOR THE JUMPING BIRD

Phantasie-Adventure für DOS

Deutschsprachige Vollversion
ISBN 3-89360-449-9

DM	24,80
sFr	24,80
öS	194

Vor langer, langer Zeit gab es in einem fernen Land die Jumping Birds. Es handelte sich dabei um eine Vogelrasse, die über eine besondere magische Begabung verfügte. Der Bestand der Jumping Birds nahm aber plötzlich ab, und zwar zu dem Zeitpunkt, als die Zwergensekte des Gottes ohne Namen gegründet wurde. Als der letzte der magischen Vögel verschwand, war klar, daß die gefürchteten Zwerge etwas damit zu tun haben mußten. Nun wurden Sie dazu auserkoren, das Geheimnis um die Zwerge und die Jumping Birds zu lüften.

Lieferumfang: eine 3,5"-Diskette und Begleitbuch

THE ADVENTURES OF MICROMAN

Jump and Run-Spiel für Windows

Deutschsprachige Vollversion
ISBN 3-89360-448-0

DM	24,80
sFr	24,80
öS	194

Mit seinem speziellen Kampfanzug betrat Bob Jones als Freiwilliger den Molekular-Verkleinerer von Dr. Schnapps. Dr. Schnapps schaltete die Energie ein, und der Verkleinerungsprozeß begann. Nach einem Lichtblitz wurde Bob Jones auf die Größe von wenigen Micronen verkleinert. Das Experiment schien gelungen, als der Molekular-Verkleinerer anfing zu rauchen und wenige Sekunden später explodierte. Alle im Labor, außer Bob Jones, wurden getötet. Bob Jones, jetzt bekannt als MicroMan, wurde nach der Explosion niemals gefunden. Er lebt nun in einer fremden Welt. Seine Mission ist klar: entdecken und überleben.

Lieferumfang: eine 3,5"-Diskette und Begleitheft

BHV Lexikon PC & EDV

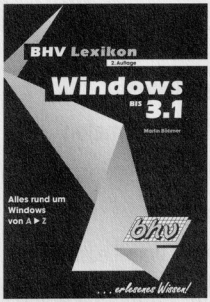
ISBN 3-89360-634-3, 14,90 DM, 2. Auflage 1993, 256 Seiten

Die wichtigen Computerbegriffe von A–Z

- Allgemeine Grundlagen
- Betriebssysteme
- Netzwerke
- Textverarbeitung/Tabellenkalkulation
- Datenbank/Grafik
- Programmiersprachen/Telekommunikation

BHV Lexikon Windows bis 3.1

ISBN 3-89360-703-X, 19,80 DM, 2. Auflage 1993, 224 Seiten



Alles rund um Windows von A–Z

- Bedienung
- Benutzeroberfläche
- Konfiguration
- Optimierung
- Applikationen
- Tips und Tricks

BHV Lexikon MS Excel bis 4.0

ISBN 3-89360-655-6, 19,80 DM, 1. Auflage 1993, 224 Seiten

Alles rund um MS Excel von A–Z

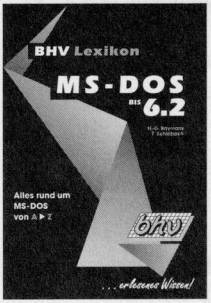
- Installation
- Gestaltung von Tabellen
- Diagramme/Präsentationen
- Funktionen
- Makros
- Tips und Tricks

BHV

LEXIKON

BHV Lexikon MS-DOS bis 6.2

ISBN 3-89360-727-7, 19,80 DM, 1. Auflage 1994, 224 Seiten



Alles rund um MS-DOS von A–Z

- Stapeldateien
- Befehlsformate
- Speicherverwaltung
- Konfiguration/Installation
- DOS-Editoren
- Laufwerke/Verzeichnisse

BHV Lexikon MS Word 6.0

ISBN 3-89360-702-1, 19,80 DM, 1. Auflage 1993, 256 Seiten

Alles rund um MS Word von A–Z

- Grundlegende Einstellungen
- Textgestaltung mit Druckformaten
- Erstellung und Druck von Serientexten
- Makroprogrammierung
- Verwendung der TrueType-Technologie
- Fachbegriffe aus Textverarbeitung und DTP

BHV Lexikon CorelDRAW! bis Vs. 4

ISBN 3-89360-712-9, 19,80 DM, 1. Auflage 1994, 360 Seiten

Alles rund um CorelDRAW! von A–Z

- Alle Spezialeffekte
- Arbeitshilfen richtig einsetzen
- PostScript-Spezialitäten
- Alle Zusatzprogramme
- Geometrische Figuren
- Alles über Farben

BHV

Ich...

... habe das Buch gelesen und teile Ihnen meine Meinung dazu mit:

_____

_____

_____

☐ ... vermisse folgendes Buch oder folgende Software in Ihrem Gesamtprogramm:

☐ ... möchte selbst bhv-Autor werden. Bitte schicken Sie mir Ihre Informationen für Autoren.

☐ ... habe Interesse an weiterer Fachliteratur und Software von bhv. Bitte senden Sie mir regelmäßig Ihre neuesten Informationen zu.

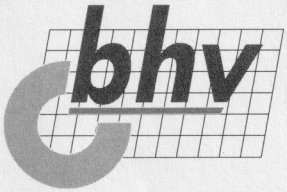
488

... trage jetzt meine Adresse ein, schneide die Seite aus oder kopiere sie und sende sie bhv zu.

Name _____

Straße _____

PLZ, Ort _____



bhv Verlag GmbH, Postfach 30 01 62, 41342 Korschenbroich

Ich...

bhv
PLAYWARE
PC-Vollversion für DOS
ISBN 3-89360-488-X
Megatron
Copyright (c) 1994 by MAD DATA - Jörg Henseler
Postfach 10 28 18, 40019 Düsseldorf und
bhv Verlags GmbH
Postfach 30 01 62 41342 Korschenbroich

MEGATRON

High-noon im Labyrinth

Wir schreiben das Jahr 3015. Sie sind Commander einer Eliteeinheit von Megatron-Kampfrobotern auf dem Planeten Altar-4. Ihre Aufgabe ist es, in das sogenannte "Labyrinth des Kampfes" einzudringen, Ihren Gegner zu jagen und unschädlich zu machen. Sie und Ihr Gegner werden an zufällig ausgewählten Punkten im Labyrinth ausgesetzt. Keiner weiß von dem anderen, wo er sich versteckt hält. Sie müssen geschickt sein und taktisch klug handeln, um den Roboter durch das Labyrinth zu steuern, den Gegner zu eliminieren und Ruhm über Ihre Einheit zu bringen. MEGATRON ist ein 2-Personen-Spiel, das aber auch alleine gespielt werden kann, wobei der Computer dann den Part des Gegners übernimmt.

Systemvoraussetzungen:
386er (oder höher), VGA-Grafikkarte, Festplatte, Maus. Die Soundblaster-Karte wird unterstützt. Um gegen einen menschlichen Gegner zu spielen, benötigen Sie einen zweiten Rechner, der mit Ihrem über Modem oder Nullmodemkabel verbunden ist.

3,5"-Diskette

ISBN 3 - 89360 - 488 - X

DM 24,80*
sFr 24,80*
öS 199*

9 783893 604883

* unverb. Preisempf.

bhv Verlags GmbH
Postfach 300162
41342 Korschenbroich
Telefon: 02182 / 851-01
Telefax: 02182 / 50915